

ISSN 2545-739X · AÑO 5 · NÚMERO 32
ENERO 2022 · ARGENTINA $350

INCITACIÓN AL CRIMEN

Yo debería tener 8 o 9 años. Estábamos vacacionando en Chapadmalal, que es un balneario vecino a Mar del Plata, con muchísima menos actividad comercial, playas un poco más chicas y un ritmo muchísimo más parecido al de los otros emplazamientos costeros que a la perla del Mar Argentino.

Lo que distingue a esta ciudad, sin embargo, es la Unidad Turística Chapadmalal, un complejo de 9 hoteles, capaces de alojar a 1500 personas y construidos durante el primer plan quinquenal de Perón. Incluye además un Hotel Presidencial, que ha sido escenario de algunos capítulos de nuestra historia.

Pero eran los 90 y nosotros nos estábamos quedando en el hotel 7. No tengo registro de las habitaciones, el desayuno ni la playa, pero sí me acuerdo perfectamente del pequeño salón de fichines que había en el hotel, entre el lobby y el comedor. No solo eso, la existencia de otros 8 hoteles prometía también otros 8 salones de fichines y mi mente juvenil fantaseaba con la idea de explorarlos a todos. Debo haber hinchado bastante, porque recuerdo ir a ver al menos dos más. No todos los hoteles tenían máquinas (decir "salones", en realidad, es una exageración, deberían ser cinco o seis arcades) ni todos los hoteles, incluso, estaban abiertos esa temporada.

Pero entre horas de playa y comidas, sin peatonal ni lobos marinos, me la pasaba en el sector de fichines del hotel 7. Como siempre, con menos fichas que las que hubiera querido, recurriendo a pararme en puntitas de pie para ver por encima del hombro cómo jugaban otros.

Un día, en medio de estos menesteres, hubo una baja de tensión y todas las máquinas se apagaron por un segundo. No había nadie jugando, pero un señor de unos 40 o 50 años, con voz de fumador y acento pícaro, me sugirió: "Andá a decirle que se te apagó la máquina mientras jugabas así te da una ficha". Era un diablo en mi hombro. Mi moral me hizo dudar, pero cedí a la tentación y a la avivada. El del mostrador se resistió a creerme, pero finalmente cedió a mi mentira. Saqué la ficha de arriba y con un palpitar en el pecho más fuerte que ola rompiendo en espigón, fui a jugar 20 segundos mi peor partida de *Pac-Land*.

Eran los 90, la década de la engañifa.

► EZEQUIEL VILA

equipo Replay | Año 5 · Nº32
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Enero 2022

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Sofía Checchi, Stephanie Zucarelli, Luca Amendolara y Hernán Panessi.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de enero de 2022.

REVISTAREPLAY.COM.AR









Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net



EXPLOTA LA MARADONA GAMEJAM

Conocé el evento que homenajeó al Diego a puro píxel.

POR GBOT

El 25 de noviembre del año pasado se cumplió un año del paso a la inmortalidad de Diego Maradona, poniendo un punto final a toda una vida de goles impresionantes, de hazañas insuperables y hasta de frases memorables. Por eso, como homenaje al 10 eterno de nuestro país, diseñadores, artistas y demás se juntaron para dar lugar a la primera Maradona GameJam, una convocatoria organizada por Accion Dev para la creación de videojuegos sobre Diego Maradona que tuvo lugar del 25 de noviembre al 5 de diciembre del año pasado. La consigna del evento era clara: "Hacé un juego dedicado al más grande. Si lo amás, si lo odiás, si te confunde; mientras tengas algo para decir. Si lo juzgás como persona o si solo te importa lo que hizo con tu vida, esta es tu Jam". El objetivo era "llevar al pixel y a las manos de miles de jugadores esas cosas, esos momentos, ese algo que hacía Maradona a Maradona". ¿Cuál fue el resultado? 10 juegos sobre el 10 (y un filtro de Instagram), con diferentes jugabilidades y metas, llenos de cariño por la figura del Diego.

Como en la mayoría de las gamejams, los diferentes participantes votaron a sus favoritos. Los juegos que alcanzaron los tres primeros puestos usaron una temática similar, poniendo al jugador en los botines de Maradona en el gol a los ingleses. En el ganador de la GameJam, *Barrilete cósmico*, de berdyx, tenemos que ir eligiendo entre varias opciones para repetir los amagues de Maradona, todo con el relato histórico de Víctor Hugo de fondo. El juego que obtuvo el segundo puesto, *Diegote!*, de Winko, tiene una jugabilidad similar, pero, después de elegir qué amague usar, tenemos que detener una barra en un punto específico. El tercer puesto fue para *Gol del siglo – The card game*, de NaX 89 y MaradonaPixel, un juego en el que tenemos que ir eligiendo cartas que modifican nuestras estadísticas en el camino al arco de los ingleses: todo un RPG maradoniano.

Los otros juegos que surgieron para esta GameJam fueron por caminos diferentes: *Life is Life*, de Ivan Massimino, y *#Diego Eterno*, de Rustimak, centraron su atención en la indiscutida habilidad del 10 para hacer jueguitos, con la diferencia de que *#Diego Eterno* tiene gráficos en 3D y *Life is Life* tiene un hermoso pixel art (dicho sea de paso, la gran mayoría de los juegos tiene un pixel art hermoso. ¡Que viva el píxel!). *MaradonaGJ Rommel's Game*, de Gabrom, es una *visual novel* donde tenemos que actuar como Maradona durante los mundiales del 86 y del 90 o corremos el riesgo de cambiar la historia.

Más allá de los votos y los puestos, sabemos que acá ganamos todos, no solo los desarrolladores que participaron o nosotros como jugadores, sino la comunidad entera. Una vez más, vemos cómo la pasión nos une y nos lleva a materializar ideas y proyectos. Como decía la misma invitación de la GameJam, lo importante es tener "algo para decir", algo que quieras compartir con toda la comunidad. Y la comunidad va a recibirte, porque, más allá de lo que pienses o quieras decir, en el mundo de los videojuegos todes somos, ante todo, jugadores. Y nadie va a dejar de apretar Start en la pantalla de título.

PODÉS JUGAR TODOS LOS JUEGOS CREADOS PARA ESTA GAMEJAM EN: ITCH.IO/JAM/MARADONA-GAMEJAM/ENTRIES

EL ASCENSO DE EM1

Pasó el 9° Torneo Mundial de NAVE Arcade y nuevamente Replay estuvo ahí cubriendo una jornada eterna entre choris lisérgicos y jugadorxs que no largaban la palanca.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El pasado 27 de noviembre de 2021, la comunidad de NAVE Arcade se dio cita en el Club Atlético Sportivo Haedo desde las 18 hs. en busca de ser quien resista más frente a la máquina. La dupla periodística estrella de este pasquín llegó puntual como siempre, aunque el editor se hallaba allí desde muy temprano, inspeccionando las increíbles instalaciones de un club barrial que tenía de todo: cancha de básquet, fútbol, pádel, gimnasio de atletismo, quincho y barra incluida.

Luego del 8° Torneo realizado en forma virtual, la manija que había en el aire era inmensa. Más aún tras la fecha en Casa del Bicentenario, donde EMI pasó la barrera de las 24 hs. NAVE, motivo por el cual ISR le recomendó cambiar su sigla: "Firmá como EM1, porque fuiste el 1° en pasar este récord". Por eso, cuando lxs jugadorxs iban cayendo al recinto, las ansias no se hacían esperar; pero lo que sí se hacía esperar era la ceremonia de apertura, algo a lo que La Gerencia nos tiene acostumbrados. Alrededor de las 23:30 los premios se fueron anunciando, a la par que unos psicodélicos choripanes salían, comenzaban a meterse las primeras fichas, sonaba la primera banda y la fiesta del arcade nacional arrancaba.

A partir de ahí, todo fue tiros, rock & chiptune y confusión, como suele suceder en la primera noche del torneo. Jugadorxs iban y venían a la vez que birras, tucas y choripanes galácticos circulaban. Afuera una tormenta torrencial se llevaba todo puesto; adentro, algunos zombies se tiraban a dormir en las colchonetas del gimnasio. Otros, más vivos, aprovechaban una breve pausa de la lluvia para irse a sus casas a dormir y volver más frescos, lo cual ocasionó las típicas molestias de parte de lxs participantes que se bancan la resaca, el olor a culo y el mal dormir en pos de vivir la experiencia de torneo completa.

Luego de la fiesta comienza lo bueno: lxs grandes jugadorxs se preparan para la batalla al día siguiente, lejos ya de los borrachos y los ruidos ensordecedores. Primero fue la reina PAL, elevándose a las 12:47 hs.; luego siguió el último campeón, NDP, con una baja performance de 05:51 hs. El bicampeón ISR metió 13:24 hs. y luego de eso, cuando esperábamos a EM1, apareció de la nada REL, ante el enojo de jugadorxs que llevaban ya más de 36 hs. sin abandonar el recinto. No importa, REL, tu jugada no funcionó porque no pudiste pasar a ISR con tus 13:00 hs.

EM1 tomó la posta de la máquina alrededor de las 20:00 hs. del domingo y largó a las 2 de la madrugada del lunes, metiendo 1 día y 36 minutos de juego-nave, ante los cadáveres que pedían a gritos que por favor terminase, no porque hubiera que ir a trabajar, sino porque el olor a culo de los sobrevivientes ya era inaguantable. Felicitaciones, EM1, en *Replay* te seguimos desde cemento, y esperemos que disfrutes del premio que preparamos, un auténtico bootleg exclusivo de NAVE, instalable a través de 9 floppies totalmente piratas.

FOTOS: GENTILEZA VIDEOGAMO

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1


2


3

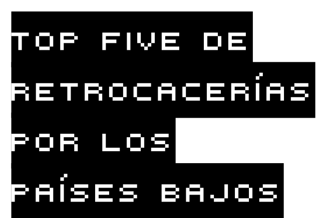

5


4


1_ Amor por estas fotos. No jodamos, lo único bueno que nos quedó de la comunión era juntarte con tus amigos y si había un Family, golazo. Acá, Carlos Daniel Travieso retratado junto a su primo. 2-3 y 4_ Nicolás Olivieri también nos pasó estas joyas con este detalle: en la foto 2 vemos inmortalizado un clásico domingo a la noche de 1994, jugando al Game Boy antes de agarrar el control remoto de la videocasetera Panasonic Omnivision para ver una película y quedarse dormido. En la 3, ya en el exterior, pero sin parar de jugar al *Super Mario Land* en Vancouver, Canadá, durante un viaje junto a su papá en julio también de 1994. Finalmente, en la foto 4 lo vemos a Nicolás estrenando una PC 386 con auriculares, micrófono y joystick. Corría el año 1996. Impresionante. 5_ Aldo Pucheta, cofundador de Oniric-Factor (ver oniric-factor.com) nos compartió esta hermosura. ¡No somos dignos, no somos dignos!



SERGIO ANDRÉS RONDÁN*



TOP FIVE DE RETROCACERÍAS POR LOS PAÍSES BAJOS

Con los millones de pesos que les esquilmamos a nuestros lectores, este cronista del cibercirujeo y el retroperiodismo se embarcó en un viaje por las inundables tierras de los Países Bajos, en búsqueda de porquerías electrónicas olvidadas por los habitantes del Viejo Continente.



.DOCTORV64, RAREZA TOTAL.

.RETROLAPTOP PARA DOS.

.LYNX, LAS JOYAS DE LA ABUELA.



.SUN BLADE, POWERED BY SPARC.

5 | COMMODORE 64

70 EUROS

Para el cumpleaños nº 39 de mi hermano, decidí que ya era momento de que aquel gordo barbudo, linuxero y sysadmin vieja escuela tuviera por fin una verdadera computadora con la cual trastear. Por tan solo 70 euros, conseguí una Commodore 64 alemana en su caja y con accesorios originales: fuente de la época, disquetera modelo 1541, cartucho de fastload, un joystick y dos disquetes con algunos jueguitos. Una ganga.

4 | LAPTOP TOSHIBA PORTEGE 3110CT

50 EUROS

Mi gran sueño (?) era tener una buena retrolaptop para poder jugar todos los maravillosos títulos de DOS, porque, como bien sabemos, la mejor era del retrogaming se ejecuta a pura línea de comandos. Esta maravillosa portátil posee un procesador Pentium II a 300 Mhz, 64 Mb (expandibles a 128), puerto USB integrado, disco SSD (!) y, lo mejor, una friolera de accesorios funcionales: una floppy externa, dos placas PCMCIA (una con el adaptador ethernet) y una especie de docker con puertos de expansión seriales, VGA y paralelo, ¡todo por tan solo 50 euros!

3 | DOCTOR V64

425 EUROS

En sintonía con la sección de Hard de este número, encontré buceando por el marketplace holandés este addon que no conocía. El Doctor V64 fue un aparatejo vendido sin el consentimiento de Nintendo que se enchufaba a la consola y permitía hacer backups de cartuchos. Pero en resumidas cuentas, ya que requiere su propio artículo, este singular aparato era utilizado como una alternativa más económica y piratona para desarrollar juegos para la N64 sin licencia oficial. Ojo, que su precio de venta tampoco era accesible: unos imposibles 425 euros.

2 | ATARI LYNX

200 EUROS

Para muchos, una portátil equivalente a las joyas de la abuela, para otros, una basura que mejor sepultar para siempre. Lo cierto es que la Lynx era realmente una buena maquinola, pero, al igual que la Game Gear, tuvo que competir contra la simpleza y bajo costo de la Game Boy. En estos lares encontré una Lynx versión Batman (!), caja impecable, tres juegos, funda protectora, trafo, cables, manuales, todo por la suma de 200 euros. Nada mal… si logramos obviar pensar en lo que esa cifra significa en devaluados pesos argentinos.

1 | SUN BLADE 100

GRATIS

¿Esperabas alguna consola loca acá? Pues no, mi ciela. En las cercanías de Ámsterdam un retrociruja neerlandés regalaba este hermoso bicho: una compu Sun Blade 100. ¿Qué tiene de loco? Este equipo utiliza un procesador UltraSPARC II, una arquitectura de procesadores alternativa que hoy ya no existe, pero que fue muy popular en ambientes de servidores y redes. Esta maquinola pesa unos 11 kg, así que, para volver a Argentina, deberá viajar solamente su placa mother, para ser reensamblada en algún gabinete croteado de la calle.

SI TENÉS LA SUERTE O POSIBILIDAD DE VIAJAR POR EUROPA EN ALGÚN MOMENTO Y GUSTÁS DE LAS MISCELÁNEAS ELECTRÓNICAS, TE RECOMIENDO FUERTEMENTE QUE VISITES WWW.MARKTPLAATS.NL. EL SITIO ES UNA ESPECIE DE MERCADOLIBRE, PERO TIENE TODAS LAS ANTIGUAS FUNCIONALIDADES QUE GALPERÍN FUE SACANDO: SUBASTAS, CONTACTO DIRECTO CON LOS VENDEDORES Y NEGOCIACIONES DE PRECIOS. TODA LA RETROELECTRÓNICA QUE VI ESTÁ EN CONDICIONES IMPOLUTAS, ASÍ QUE VALE LA PENA COMPRAR SI SE TIENE EL DINERO.

*
SERGIO ANDRÉS RONDÁN
Docente y afrokarateka. Nací con una 486 abajo del brazo. Enfermito de los jueguitos de DOS, *amante de los* RPG *viejos y los* RTS *clásicos. Juego todo lo que pueda emular y piratear. Colecciono y cartoneo computadoras viejas.*

MAPPY

Además de ratón, policía, pero con una alta concentración de ternura en pocos píxeles que conquistó generaciones.

POR SOFÍA CHECCHI



¿Dónde se ha visto un juego en el que un policía no porte armas para atrapar a los malhechores? En 1983, a Namco se le ocurrió que era una buena idea lanzar un arcade en el que el protagonista fuera un ratoncito "micropolicía" que debía atacar a los gatos que lo perseguían solo con puertas. Así nació *Mappy*, en cuyo nombre se inscriben los estigmas de su profesión, porque es una leve variación de *mappo*, un término peyorativo japonés para denominar a las fuerzas de seguridad (si fuera argentino, Yutty también la hubiera pegado). Su misión originaria era rescatar bienes robados de las garras de Goro (Nyamco en la versión japonesa, un juego con el nombre de la empresa) y sus Meowkies, repartidos por los cinco o seis pisos de su mansión. Mappy solo corretea juntando pinturas, televisores, computadoras y cajas de seguridad, y salta sin parar en esos trampolines que son lo que más distingue este juego de la lógica del exitazo anterior de Namco, *Pac-Man*.

A pesar de que el fichín es posterior, Mappy y Goro fueron inventados a la par de la pelota amarilla y sus fantasmas. Originalmente, eran minirrobots mecánicos que participaban de competencias de laberintos, muy populares en Japón durante los 80. En su versión videojueguil, solo los precede *Mouse Trap* (1981) –mucho más cerca del *Pac-Man* que *Mappy*– en explotar el tropo de gatos y ratones…, con la vuelta de tuerca de ser Mappy quien ostenta la autoridad por sobre sus históricos adversarios.

En *Mappy-Land*, la secuela de 1983 para NES, Mappy se convierte en un hombre de familia y los objetos que busca responden a sus pretensiones de conquistar y casarse con Mapico y, luego, regalos de cumpleaños para su pequeño Mappy Jr. Nuestro roedor justiciero después aparecería en más arcades, otros juegos de NES, un panchinko, varios juegos mobile y hasta una serie animada de 2013, *Mappy: The Beat*. La serie es una suerte de Adult Swim de Namco, con apariciones estelares de Dig Dug, Sky Kid y los héroes del *Time Crisis*, entre otros. Mappy, viejo, desvinculado de la micropolicía, entra a trabajar como guardia a Nyamco, ahora compañía exitosa liderada por Goro. ¿Se entrega, finalmente, al poder de las multinacionales? No, señor: solo quiere desmantelar sus planes malvados desde el corazón de su centro de operaciones. Porque, aunque los años pasen, el cana más pequeño de los arcades nos recuerda una vez más que no hace falta ser enorme para hacer justicia… a fuerza de saltos y portazos.



FICHA TÉCNICA
NOMBRE: MAPPY
PROFESIÓN: MICROPOLICÍA
ENEMIGOS: GORO/NYAMCO Y SUS MEOWKIES
ARMA LETAL: MICROONDAS MULTICOLORES ACTIVADAS POR PUERTAS PARPADEANTES
PASATIEMPO: REVENTAR GLOBOS ROJOS

MAPPY ES UNA LEVE VARIACIÓN DE *MAPPO*, UN TÉRMINO PEYORATIVO JAPONÉS PARA DENOMINAR A LAS FUERZAS DE SEGURIDAD.

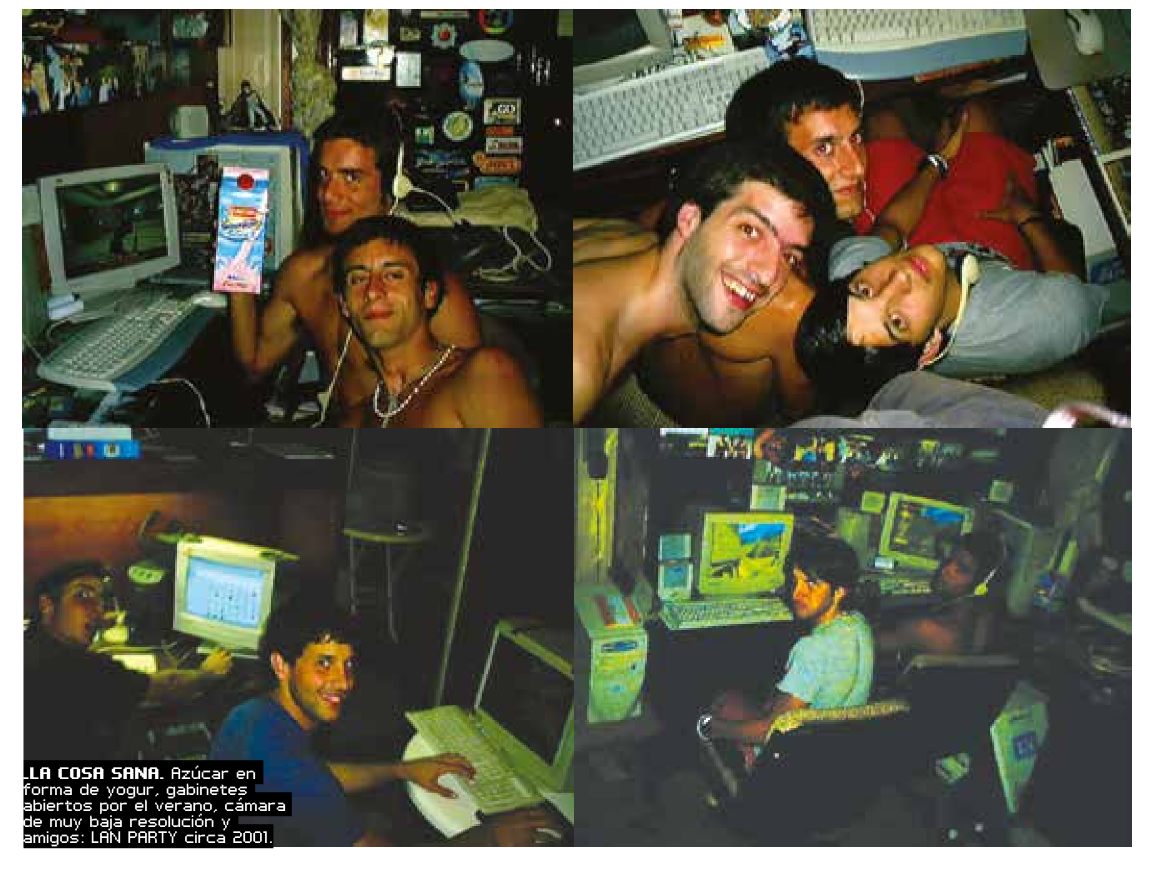
SIEMPRE HAY UNA BUENA EXCUSA PARA UNA FIESTA

Las LAN Parties fueron una excusa tecnológica que habilitó a los gamers a pensar en modo multijugador. Ni monitores de tubo ni horas desenredando cables desincentivaron a los fanáticos a compartir una experiencia juntos.

POR STEPHANIE ZUCARELLI



LOLOR A HUEVO. Adolescentes y chivos, clásicos de Lan Parties.



LA COSA SANA. Azúcar en forma de yogur, gabinetes abiertos por el verano, cámara de muy baja resolución y amigos: LAN PARTY circa 2001.

FOTOS: GENTILEZA MARCELO BERMÚDEZ

La pandemia nos demostró la necesidad imperiosa de encontrarnos con otros y dejó que el mundo digital colonizara por completo la realidad. Esta dialéctica tecnológica es una búsqueda histórica que va más allá del wi-fi: en el momento de la democratización técnica que habilitó la existencia de las computadoras en los hogares, alguien gestó la idea de las LAN Parties.

Sabemos que en 1977 se introdujo al mercado el primer módem de PC para un uso más cotidiano, pero es difícil rastrear cuándo exactamente se acuñó la idea de conectar varias PC en un espacio común bajo una conexión local (Local Area Network, digamos). Para cuando se "estrenó" Internet en 1983, ya existían juegos que habilitaban hasta 32 jugadores en simultáneo. Pero fue recién cuando se lanzó el *Pathway into Darkness* (1993) que a alguien se le ocurrió pensar en el término LAN Party como una experiencia más allá de una conexión y se dio cuenta de que tenía más que ver con la creación de un rito social gamer.

El concepto de cómo era una LAN Party cambió como lo hizo la tecnología. Desde una perspectiva básica, podemos decir que es toda reunión de personas con computadoras que pueden establecer una red de área local con el fin de compartir alguna partida de videojuego multiplayer.

Algunos dicen que las primeras generaciones de techies nacionales ya se las ingeniaban para conectarse mediante cable coaxial y un montaje BNC, mientras que las siguientes generaciones disfrutaron de la "facilidad" de usar cables con fichas RJ-45 (esas chatitas a las que siempre les rompés la patita que traba el cable al puerto). Ya para ese momento, se puede hablar de conexiones relativamente más parecidas a las que se usan actualmente.

Logística

Una LAN Party era incómoda: mientras que los millennials tuvieron la suerte de no tener que ir en colectivo con un monitor de tubo bajo el brazo, los muchachos y las muchachas de la Gen X sacaron músculos pensando en la logística de transporte que podía variar desde cómo "tetrificar" varios equipos en un auto amigo hasta hacer una tirada de carisma e ingenio para salvar sus CPU en el transporte público.

El trabajo de quien "ponía casa" iba más allá de lo que hoy entendemos meramente como hostear una partida. Arreglar mesas o espacios para cada PC, asegurarse de que hubiera comida chatarra para los y las participantes, bebida (nada de cosa elegante energizante, sino cualquier bebida cola cargada de azúcar) y,

> EL TRABAJO DE QUIEN "PONÍA CASA" IBA MÁS ALLÁ DE LO QUE HOY ENTENDEMOS MERAMENTE COMO HOSTEAR UNA PARTIDA.

en lo posible, zapatillas eléctricas o cables necesarios que seguro alguien se olvidaba. Según la época, el privilegio de quien no debía moverse de lugar también se ganaba por ser uno de los únicos que contaban con servicio de Internet de banda ancha en el grupo.

Podemos pensar en las últimas LAN en los últimos años de la primera década del 2000. Como todas las LAN Parties de la historia, también compartían el espíritu de un armado parecido al de un box de Fórmula 1 ("estamos todos, armemos rápido porque cierra el súper, tenemos que comprar más chizitos"). Si había que engancharse con un shooter, un pendrive de 256 Mb podía pasar tranqui un *Counter Strike* 1.4. Faltaba mucho para Steam, plataforma digital que apareció en 2003 y cuya adopción masiva fue posterior.

¿Fiesta casual o rito hecho en LAN?

Estamos todos. ¿Qué jugamos? Los FPS estilo *Unreal Tournament*, *Quake*, *Counter Strike* y *Team Fortress* eran esenciales. Pero juegos como *Age of Empires*, *Civilization* y *StarCraft* también estaban más que habilitados.

Es importante destacar que si todo el proceso de transporte y conexión podía automatizarse de tal manera que las reuniones no requirieran más de una semana de antelación, entonces había piedra libre para cualquier juego de exploración de dungeons. El *Diablo II* y los *Dungeon Siege* (entre otros) eran algo que solo se jugaba con los amigos que ▶▶▶

• EL IMPACTO DE MUD

CUANDO HABLAMOS DE JUEGOS CON ACCESO A MULTIPLAYER, NO PENSAMOS EN GRANDES FRANQUICIAS DE TÍTULOS SINO, MÁS BIEN, INTERFACES QUE A VECES RESULTABAN COMO EXPERIENCIAS PARA TESTEAR CAPACIDADES TÉCNICAS. EN 1978, UNA COMPAÑÍA DEL REINO UNIDO LLAMADA BRITISH TELECOM APOYÓ EL DESARROLLO DEL "MULTI-USER DUNGEON" (MUD1). LA PRIMERA PARTIDA ONLINE FUE JUGADA EN ESTE DOMINIO MIENTRAS ESTABA CONECTADO A ARPANET (LA PRIMERA RED DE COMUNICACIÓN ENTRE COMPUTADORAS CREADA POR ENCARGO DEL DEPARTAMENTO DE DEFENSA DE LOS ESTADOS UNIDOS) DESDE LA UNIVERSIDAD DE ESSEX. YA EN 1983, LA CONEXIÓN SE DEMOCRATIZÓ PARA OTROS JUGADORES Y LA TELEFÓNICA QUE HABÍA CAPITALIZADO EL DESARROLLO DE MUD HABILITÓ UNA RED ESPECIAL ENTRE LAS 2 Y LAS 7 A. M. PARA QUE PUDIERAN COLGARSE Y METERSE EN ESTE MUNDO BASADO EN DESCRIPCIONES DE TEXTO.



.LINK ZERO. Cíber de Gesell en Av. 3 N° 869. Abierto desde diciembre de 2003 hasta 2010.

no iban a fallar. Después de todo, así como con los juegos de rol de mesa, la forma de leveleo de los personajes estaba directamente ligada a la cantidad de experiencia que podía sumar el jugador y eso se hacía solo con traste en silla y mouse en mano. Las consecuencias de sumar jugadores que no seguían en sincronía las partidas eran gameplays asimétricos, en los que quien contaba con menos experiencia se tenía que situar bien lejos de los enemigos a esperar que el resto lo derrotase y compartiese ítems y experiencia.

Una de las claves de las LAN Parties era también chusmearle el set up y el contenido a la compu de al lado. Y como entre amigos no existe la piratería explícita, sino el espíritu de la generosidad, la aplicación D-LAN te permitía pasar archivos de juegos, wallpapers, videos o temas musicales que alguien había "pedido prestados" a través del Morpheus, Ares, Kazaa o e-Mule.

"El cíber" killed the LAN Party Star

En 2001, cuando los parripollos habían caído bajo la crisis económica, los locutorios se abrieron paso y se dieron cuenta de que era una gran idea hacer mainstream estas fiestas privadas del gaming (después de todo, no todo el mundo tenía una PC que pudiese transportar libremente sin alguna objeción). Estos locales surgieron como una necesidad de habilitar teléfonos de emergencia a quienes no tenían celular (para este momento, las cabinas telefónicas habían sido arrancadas de su lugar, no funcionaban, estaban sucias con sustancias misteriosas o simplemente no se sabía cómo accionarlas). Con el progreso de la mensajería virtual (AOL, Yahoo, Hotmail, Terra), los teléfonos fueron progresivamente intercambiados por computadoras.

Fue entonces que aquel hábil dueño de locutorio cambió su nombre a "cibercafé" y había instalado el *Warcraft* o el *Counter Strike* 1.6 en las máquinas. Es un poco difícil saber quién se animó a instalar los MMORPG al estilo *Ragnarok* y *Argentum Online* (si usuarios o algún dueño avivado), pero también se sumaron a la mezcla. Por más que el mainstream asocie directamente el *World of Warcraft* con la actividad estilo party digital, Blizzard lo lanzó en 2004 y tenía que ser un cíber muy moderno para bancarse esas especificaciones.

Quizá no fueran exactamente una LAN Party, pero estos lugares dieron luz a una transformación natural del sentido de estas reuniones. El nicho gamer se reunía en el mismo corazón de la cosa: los jugadores comenzaban a comunicarse más allá de lo íntimo, intercambiaban usuarios de ICQ o MSN Messenger. Las hazañas del transporte para una LAN se convirtieron en un método de socialización permanente para las adolescencias post crisis nacional.

Jugaba en LAN antes de que fuera cool

Las LAN Parties fueron convertidas en un chiche de las convenciones de videojuegos y tecnología. Ahora son el emblema de las pruebas prelanzamiento y de las competencias in situ. Es muy extraño pensar lo difícil que era juntar seis computadoras en una casa familiar cuando en 2019 la Argentina Game Show juntó una tribuna de 100 computadoras para aquellos amantes del *Fortnite*. Compartir es ahora piratería explícita (aunque siempre lo fue), pero al principio era la forma de descubrir experiencias que no llegaban al país o a las que no podíamos acceder por nuestros propios medios económicos.

LAN Party, según los primeros periodistas del gaming nacional

Quienes se habían dedicado a seguir y difundir las tendencias de la tecnología de los videojuegos se convirtieron pronto en los primeros embajadores gráficos de la información que llegaba como solo un rumor a suelo argentino. Fernando Brischetto, quien está en el rubro de videojuegos desde antes de que se dedicara a la revista *Xtreme PC* en 1997, fue testigo de cómo la cultura nacional descubrió, adoptó y abandonó la idea de que una fiesta tenía forma de LAN Party.

¿Qué tipos de "eras" definirías de LAN Parties?

Más que tipos de eras, diría estilos. Las clásicas LAN Parties, para jugar y competir, las Flash Parties, más orientadas al arte y destreza de programación dentro de lo que se denomina la "demo scene", y las Copy Parties, donde se intercambiaban juegos de PC, Amiga y de lo que se te ocurra. Estas tres vertientes se mezclaban entre sí, ya que las actividades se realizaban en casi la mayoría de las juntadas, o sea, en una clásica LAN no solo jugabas y competías, sino que lo más probable era que se copiaran juegos en los tiempos libres. Ídem en las más artísticas.

¿Qué creés que tenían de especial como rito social?

La posibilidad de jugar sin lag, pero era una buena excusa para compartir el tiempo con gente que estaba en la misma que vos, ya fuera para competir, conocer gente para un eventual clan o simplemente viciar como loco en un ambiente de pares.

¿Cuáles fueron las franquicias de juegos que ayudaron a impulsar la movida?

Quake 1 al 3/*Quake Arena*, *Unreal Tournament*, *Counter Strike*, *Warcraft*, *Diablo II*, *Starcraft* y *Age of Empires* eran de los más clásicos.

¿Dirías que Argentina tuvo una moda de LAN Parties?

Sí, desde fines de los 90 hasta los primeros años de los 2000 hubo una gran movida de LAN Parties organizadas y otras "amateur", si se quiere. BairesLAN/MaximoLAN siendo de las más organizadas (las CPL y BIGONE por ejemplo). También en los 2000 tenías lugares como Confederación, en Belgrano, que eran cíbers dedicados 100% al gaming con organización de torneos.

¿Qué fue lo que terminó democratizando el acceso a las computadoras?

Los cibercafés, o simplemente cíber, adonde todos los que no teníamos acceso a una placa y PC decentes podíamos ir a jugar al *Counter Strike*, por sobre todas las cosas. En esa época estaba el famoso Kimochi en la calle Lavalle, de los más populares para viciar.

¿Qué fue lo que "mató" a las LAN Parties?

Sin dudas, el acceso a Internet; la posibilidad de jugar desde tu casa se volvió algo cómodo, incluso pudiendo tener VoIP (Voice Over IP, programa de comunicación) con programas que tenías que correr al mismo tiempo que el juego, que a veces no tenía soporte para hablar con tu adversario o amigo en los cooperativos. Ya desde 2008-2009 tenías las consolas como opción de juego online y más tarde, los smartphones. Pero más que nada, entre PC y consolas la facilidad de juego fue un cambio alucinante.

LAS LAN PARTIES FUERON CONVERTIDAS EN UN CHICHE DE LAS CONVENCIONES DE VIDEOJUEGOS Y TECNOLOGÍA.

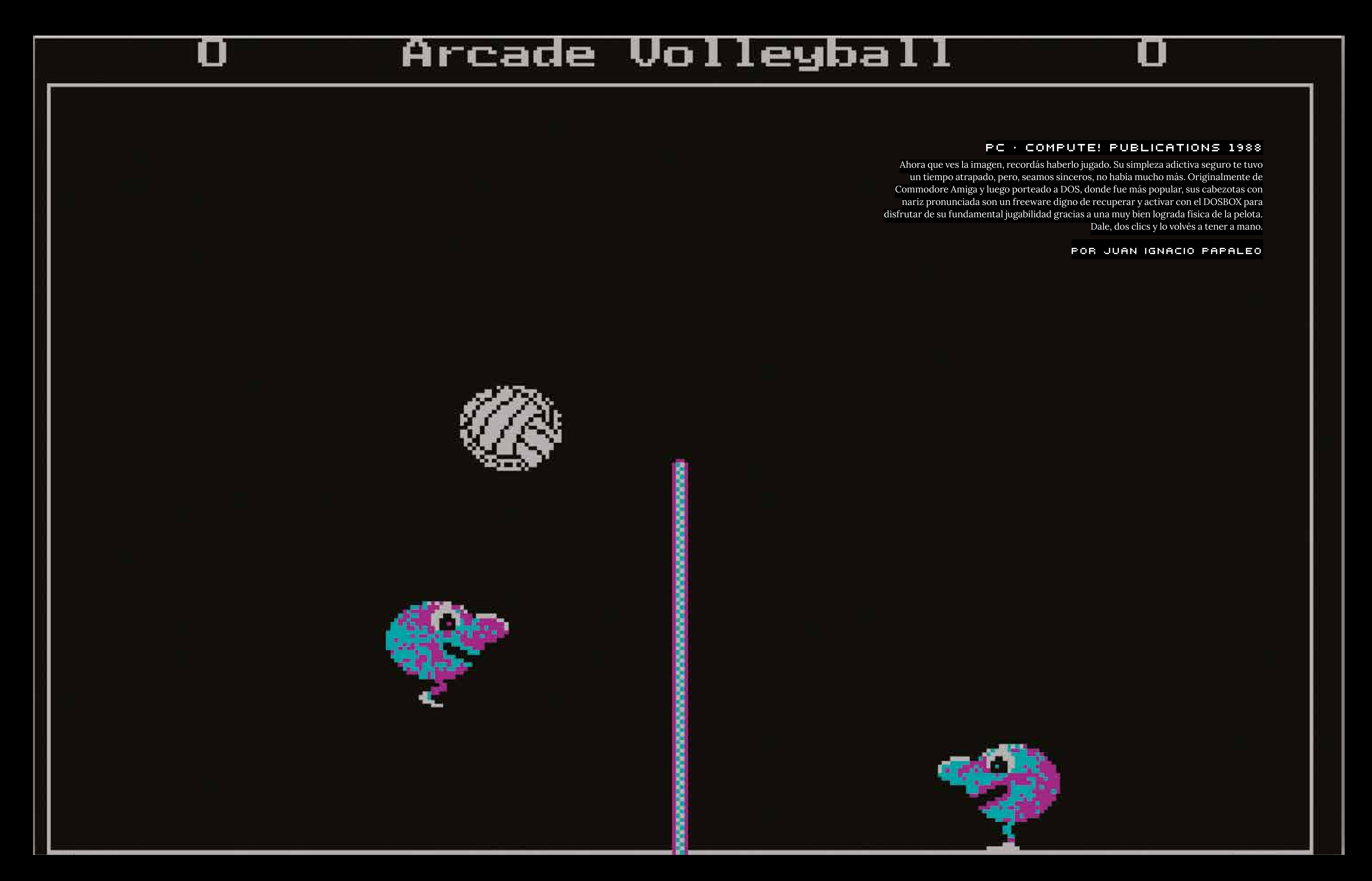


.PRE-LAN. ¿Qué se jugaba "en red" en una IBM-PC?

.TEMPORADA. Link Zero, de Gesell, arrancó con 40 máquinas y llegó a tener 50. Pura fiesta en la costa.

.FLASHPARTY. Mega LAN Party circa 2000.

FOTOS: GENTILEZA MARCELO BERMÚDEZ



PC · COMPUTE! PUBLICATIONS 1988

Ahora que ves la imagen, recordás haberlo jugado. Su simpleza adictiva seguro te tuvo un tiempo atrapado, pero, seamos sinceros, no había mucho más. Originalmente de Commodore Amiga y luego porteado a DOS, donde fue más popular, sus cabezotas con nariz pronunciada son un freeware digno de recuperar y activar con el DOSBOX para disfrutar de su fundamental jugabilidad gracias a una muy bien lograda física de la pelota. Dale, dos clics y lo volvés a tener a mano.

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

NINTENDO 64, EL PROYECTO REALIDAD

Hubo una nueva era de los jueguitos y una consola que dejó su marca. ¿Será ya tiempo de pasar a ser *la nueva revista de la generación* 8, 16 y 64 *bits*?

POR LUCA L. AMENDOLARA



Cuando hablamos de la N64, hablamos de uno de los íconos de Nintendo; de una consola de 64 bits que, en realidad, funciona en 32; de un desacuerdo con Sony para crear una SNES con lectora de CD que fue dejado atrás; del dream team de programadores de la época que se alineó para crear algo nuevo. 1996 fue el año en que este proyecto vio la luz. Más de 30 millones de unidades vendidas y 25 años después, vamos a ver qué tiene adentro.

▲ **Modelos**
Funtastic Series, clear/white, Pokemon Edition, Gold Edition y un amplio etcétera de versiones estándar con algún juego incluido de regalo. Las hay de varios colores y formas. ¿Por qué querríamos una consola con un Pikachu incrustado? No lo sé, ¡pero deme 3!

◀ **Procesadores**
Silicon Graphics se ocupó de desarrollar el microprocesador NEC VR4300 de 64 bits con arquitectura RISC, de MIPS Technologies, que funciona a 93,75 MHz (para hacerse una idea, el CPU de la PS1 iba a 33 MHz y el de Saturn, a 28 MHz). Este fue el primer microprocesador RISC de 64 bits lanzado al mercado.
Además de tener el mejor CPU, tenía un Reality Co-processor (RCP) (desarrollado también por SGI) con dos componentes: el Reality Signal Processor (RSP), controlando los sonidos y las figuras en 3D, y el Reality Display Processor (RDP) para los gráficos. Ambos chips se transferían información mediante un bus de 128 bits, procesando hasta 1 Gb/s entre ellos.

▼ **Sonido**
El chip RSP manejaba hasta 100 canales de 16 bits a 48 kHz y trabajaba con varios formatos de compresión como MP3 o MIDI. Se dice que incluso tenía una calidad de salida de audio superior al CD. También realizaba transformaciones geométricas, recorte y selección de figuras o cálculos de iluminación.



▪ NO ME LLAMA
PROJECT REALITY PRIMERO Y ULTRA 64 DESPUÉS. ESTAS FUERON LAS OPCIONES QUE SE BARAJARON AL PRINCIPIO Y HASTA FUERON ANUNCIADAS COMO NOMBRES PARA ESTA CONSOLA ENTRE 1994 Y 1995.

LA DIFERENCIA ES QUE LA 64 ESTABA LLENA DE CAPACIDADES VISUALES.

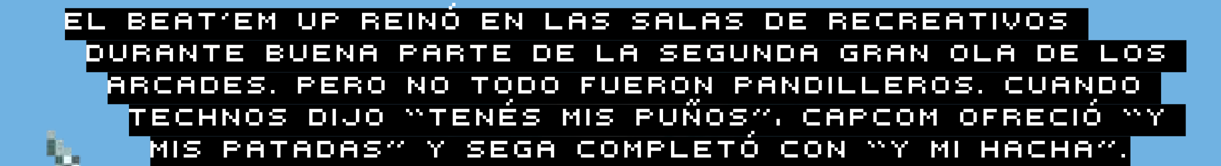
▲ **Gráficos**
El RDP tenía una capacidad de cálculo de hasta 100.000 polígonos. Quizá no tanto como la PS1 (unos 360.000), pero la diferencia es que la N64 estaba llena de capacidades visuales que se podían adjuntar: antialiasing, mapeo de texturas, buffering de profundidad, mapeo mip, mapeo de relieve, filtrado bilineal o trilineal, corrección de perspectiva, rasterización de polígonos, etc. Este chip también daba salida en alta resolución.



Memoria ▼
La Rambus D-RAM de 4 Mb podía funcionar por dos canales a la vez (como las DDR actuales), mientras que las memorias de esa época lo hacían solo por uno. Transmitía a 450 Mb/s, mientras que la PS1 solamente llegaba a 130 Mb/s. Con el Expansion Pack, invento de Iguana Entertainment, aumentaba la memoria a 8 Mb y mejoraba la resolución y los gráficos. *Donkey Kong 64* o *Majora's Mask* no hubieran existido sin este accesorio.




▶REPLAY
GOLDEN AXE
CORTAR Y PEGAR
POR EZEQUIEL VILA
©SEGA 1989


EL BEAT'EM UP REINÓ EN LAS SALAS DE RECREATIVOS DURANTE BUENA PARTE DE LA SEGUNDA GRAN OLA DE LOS ARCADES. PERO NO TODO FUERON PANDILLEROS. CUANDO TECHNOS DIJO "TENÉS MIS PUÑOS", CAPCOM OFRECIÓ "Y MIS PATADAS" Y SEGA COMPLETÓ CON "Y MI HACHA".

GOLDEN AXE

ALEX, WHAT HAS HAPPENED?....

Hay dos componentes muy básicos involucrados en el diseño de un videojuego: las mecánicas y el contexto. Las mecánicas son todas las reglas e interacciones que compondrán el núcleo de la jugabilidad: moverse, disparar, hacer combos, etc. El contexto, en cambio, es menos abstracto. Se trata simplemente del mundo, la excusa narrativa en la cual tendrá lugar el juego: una ambientación de ninjas, del Lejano Oeste, posapocalíptica o algo ciberpunk nos darán un juego que se sienta distinto, aun con las mismas mecánicas.

Discutiblemente, lo que se reconoce como el núcleo de un videojuego suele estar en las mecánicas y el contexto se piensa generalmente como un "revestimiento" o incluso un punto de venta para el verdadero asunto, que pasa por la jugabilidad. Sin embargo, hay excepciones. Y *Golden Axe* es una muy grande.

Si bien los que reconocemos como "pioneros" suelen ser los que innovan sobre las mecánicas, en la historia de un género también hacen sus aportes aquellos que descomponen la fórmula inicial y cambian algunos elementos para encontrar algo distinto. Quizás incluso más y nuevas mecánicas. Esa es la historia que vamos a seguir en las próximas páginas.

Una compañía de bestias

Pero hablando de contexto, vayamos a Japón. Es 1980 y estamos en las oficinas de Sega. No debe haber un lugar con más optimismo sobre la tierra. El negocio del videojuego nipón era un escenario dinámico, en crecimiento y ultracompetitivo. Y Sega estaba pisando fuerte. Ya lejos de sus orígenes como importadora de jukeboxes y electromecánicos (tema para alguna otra nota), el cruce de década la había transformado en sinónimo de arcade, con decenas de lanzamientos por año y varios hits en el camino, como *Monaco GP*, *Pengo*, *Zaxxon* y *Congo Bongo*. Quizá muchos no nos suenen, pero, como diría Alphaville, eran "big in Japan".

A pesar de este camino próspero, 1984 resultaría el verdadero punto de quiebre. En ese momento la compañía deja de tener su mando principal en Estados Unidos con la salida de David Rosen, quien fue el que direccionó el foco de la compañía hacia los videojuegos durante la década del 70. En su reemplazo, la capital de Sega se mudó a Oriente y tuvo como sus nuevos y flamantes cabecillas a Hayao Nakayama e Isao Okawa. Este cambio de dirección aseguraría la llegada y el crecimiento de talentos que escribirían los grandes capítulos de la historia de Sega, entre ellos, Yu Suzuki (de quien hablamos largo y tendido en nuestro número 20 dedicado a *OutRun*), Rikiya Nakagawa, Yukata Sugano y el protagonista de esta historia, Makoto Uchida. Como directores o colaboradores, estos nombres le darían a la compañía en los siguientes años joyas como *Hang-On*, *Space Harrier*, *Fantasy Zone*, *OutRun*, *Alien Syndrome*, *Shinobi* y, último pero no menor, *Altered Beast*.

Altered Beast fue el primer proyecto que Makoto Uchida tuvo la responsabilidad de producir y se trata de un juego encantador, raro, cutre, espectacular y camp en partes iguales. Muchas veces encasillado en el género beat'em up, es más bien un side-scroller de piñas y patadas. El desplazamiento es horizontal (la pantalla se mueve sola, pero muuuuy lentamente), bidimensional (aunque con un fondo y frente, a la *Shinobi*) y su principal atractivo consiste en ir fajando enemigos y agarrar power ups para buffearse (literalmente, ya que cada cierto número de pelotitas el personaje se va haciendo más musculoso hasta transformarse en una de varias bestias antropomórficas).

El concepto inicial que persiguió Uchida era, justamente, esta mutación y acumulación de poder, que quería que se viera reflejada en el personaje. Para que tuviera sentido, eligió un contexto en el que esta fuerza que se iba desatando no desentonara, y por eso eligió el mundo grecolatino antiguo, con sus bestias mitológicas, monstruos y dioses. La silueta apolínea y las bestias mitológicas maridan perfectamente con las columnas jónicas, togas cruzadas y el mismísimo Hades, escenario donde culmina el juego.

Altered Beast salió a la cancha en 1988 y no tuvo una gran recepción en los arcades japoneses. Sí le fue un poco mejor en Estados Unidos, donde incluso su porteo a 16 bits llegó a formar parte del bundle de lanzamiento de la Mega Drive. Aún así, a Uchida le quedó gusto a poco y su bizarra criatura primogénita le dejaría deudas pendientes que saldar en su siguiente proyecto.


ACTOR FETICHE. Uchida llevó a su cocatriz del *Altered Beast* al *Golden Axe*.

> *ALTERED BEAST* FUE EL PRIMER PROYECTO QUE MAKOTO UCHIDA TUVO LA RESPONSABILIDAD DE PRODUCIR Y SE TRATA DE UN JUEGO ENCANTADOR, RARO, CUTRE, ESPECTACULAR Y CAMP EN PARTES IGUALES.

Se arma bondi

Lejos de estar satisfechos con esa catarata de éxitos de arcade, la dirección de Sega quería ir por más. Particularmente, les inquietaba la aparición de un competidor que se le animaba a capturar la atención de los jugadores en los salones de recreativos: la compañía Technos, que con su magnífico *Double Dragon* la había descosido mundialmente durante todo 1987. Así que Nakayama y Okawa encararon a Uchida para la tarea de realizar un beat'em up que drenara las monedas de los bolsillos de los jugadores como lo hacía la competencia.

De movida, Uchida razonó que copiar exactamente *Double Dragon* iba a ser una mala idea. Technos venía trabajando




LO QUE SE PUEDE. Los ports a computadoras de 8 bits de *Golden Axe* viajaban.



LOS HAMMER BROTHERS con anabólicos. ¿Inspirados en *Super Mario Bros.*?

EL CUENTO DE LA BUENA PIPA. Las tramas de los *Golden Axe* son un toque repetitivas.

BASTA DE PALABRAS. Uchida se inspiró en la peli de Arnold.

BATTLE AXE

DURANTE SU DESARROLLO, EL JUEGO FUE CAMBIANDO DE NOMBRE VARIAS VECES HASTA QUE EL EQUIPO SE QUEDÓ CON UNO: *BATTLE AXE*. PERO AL CONSULTAR CON EL DIRECTORIO DE SEGA OF AMERICA, UN EJECUTIVO VIO EL HACHA DORADA DE GILIUS THUNDERHEAD Y SUGIRIÓ QUE LE CAMBIARAN EL NOMBRE A *GOLDEN AXE* PORQUE LE RESULTABA MÁS LLAMATIVO. A UCHIDA NO LE GUSTÓ NADA LA IDEA, PERO LA ACEPTÓ IGUAL POR MIEDO A QUE LO PERJUDICARAN EN LA DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN ESTADOS UNIDOS. LA ADICIÓN DEL "GOLDEN AXE" COMO PARTE DE LA HISTORIA DEL JUEGO FUE TAN A LAS APURADAS QUE EL HACHA GIGANTE QUE LLEVA DEATH ADDER EN LA FINAL ES, A LAS CLARAS, MARRÓN. A PESAR DE ESTE CAMBIO FINAL, LOS KANJIS DEL LOGO SÍ MANTIENEN EL NOMBRE ORIGINAL ELEGIDO POR UCHIDA: 戦 (SEN, BATALLA) Y 斧 (ONO, HACHA).

en el concepto del beat'em up desde la saga *Kunio-kun* (conocida como *Renegade* en Occidente) y tenía un conocimiento refinado por la experiencia sobre cómo hacer que esa mecánica funcionara bien y fuera disfrutable. No había manera de que Sega hiciera algo superador en su primer intento. Había que cambiar el enfoque lo suficiente como para que la propuesta fuera diferente y que lo que no estuviera en el pulido de la experiencia se encontrara en la novedad.

El primer concepto que Uchida tuvo en mente disparó a cualquier otro lado. En ese momento, el género RPG despegaba en el mercado de consolas de la mano de títulos como *Legend of Zelda*, *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, que daban sus primeros pasos. Uchida notó que había un nicho abierto para juegos de ese estilo en arcade, donde no había ninguna propuesta similar, por lo que empezó a trabajar en un concepto que involucraba el recorrido de un mundo de fantasía medieval, con stats, ítems, puzzles y combate. Para crear el mundo, el tono y los personajes, Uchida tomó como referencia la película *Conan, el bárbaro* (1982), con Arnold Schwarzenegger (que parece que vio una y otra vez hasta hacer pelota el VHS que alquiló), y una serie de ilustraciones de *El Señor de los Anillos* que adquirió especialmente para inspirar al equipo.

A los directivos de Sega no les gustó nada la propuesta inicial de gameplay por entender que el género RPG no era compatible con el modelo de negocio de arcade, pero le dieron luz verde para seguir con la idea de un mundo medieval. Para que fuera más "arcadoso", Uchida tuvo que acercarse un poco más a la referencia del *Double Dragon* y descartar algunos elementos de su visión rolera del asunto, pero pudo mantener otros que diversificarían la experiencia.

LA IDEA INICIAL ERA QUE EL ARCADE FUERA PARA TRES JUGADORES SIMULTÁNEOS, PERO LA PLACA SYSTEM 16 SOLO PERMITÍA GENERAR GRÁFICOS PARA SEIS FIGURAS AL MISMO TIEMPO.

Hachas & hechiceros

¿Qué surgió finalmente de esa cruza entre *Double Dragon*, *Legend of Zelda* y *Conan, el bárbaro*? *Golden Axe* cuenta la historia de tres héroes, Ax Battler, Tyris Flare y Gilius Thunderhead, en su viaje hacia el palacio en la capital del reino para destronar al tirano Death Adder. El villano derrocó a los legítimos monarcas, se hizo con la reliquia real, el Golden Axe, un arma mágica de terrible poder, y atormenta al campesinado mediante sus secuaces.

Al igual que los juegos de pandilleros, *Golden Axe* propone una aventura que va de izquierda a derecha, donde los personajes avanzan las pantallas matando enemigos a espadazos o hachazos. Los enemigos vienen en un abanico considerablemente variado, incluyendo guerreros esqueletos tipo *Jasón y los argonautas*, risueños gigantes de bigotes mongoles y caballeros imponentes de armadura completa. Todo ambientado en el mapa de un reino de fantasía repleto de elementos maravillosos como una villa construida sobre el caparazón de una tortuga gigante o un ave gigantesca (roc) surcando los cielos que también hace las veces de stage.

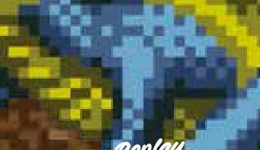
Del lado de la jugabilidad, podemos elegir entre los tres personajes mencionados, y cada uno de ellos tiene sus propias características: Tyris Flare, la amazona con espada corta, tiene menor alcance en sus golpes, pero magia mucho más poderosa; Gilius, el enano con el hacha, tiene mayor alcance y menos magia; y Ax Battler, el bárbaro de slip azul, es el más balanceado. La idea inicial era que el arcade fuera para tres jugadores simultáneos, pero la placa System 16 solo permitía generar gráficos para seis figuras al mismo tiempo, por lo que esa idea se tuvo que descartar para que hubiera lugar para los enemigos. Cabe mencionar que Uchida se inspiró en la popularidad creciente de los juegos de pelea e introdujo pequeñas variantes que diversifican un poco el gameplay utilizando combinaciones de inputs (botones y palanca). Así, la posibilidad de correr y topetear, hacer un roll en el suelo, arrojar enemigos y combos en golpes sucesivos, le dan al juego una frescura que otros contemporáneos como *Final Fight* (el juego de Capcom salió tan solo un mes después) también estaban implementando.

Pero hay dos elementos característicos del *Golden Axe* que aparecieron sugeridos por este contexto de espada y brujería en el que Uchida decidió trabajar. El primero es la magia. Además de los típicos botones de salto y golpe, el juego cuenta con un tercer botón que activa un ataque mágico especial que se muestra como una suerte de *cut-scene*: el tiempo se detiene, el personaje lanza al aire unas vasijas y se dispara una animación (espectacular para la época) que hace daño a todos los enemigos en pantalla. Cada personaje tiene un tipo de magia elemental (sorpresa: Tyris Flare usa el fuego, Gilius Thunderhead usa el rayo y Ax Battler usa... fuego también), pero, además, el hechizo que ejecuta está determinado por la cantidad de vasijas de magia que recolectó hasta ese momento. ¿Cómo conseguir esas vasijas? Cada tanto aparecen unos gnomos azules dando vueltas por el escenario que podemos patear (hermoso y satisfactorio) para que las larguen. Una vuelta de tuerca muy interesante para incorporar un elemento a las claras traído del RPG que no existía en el género beat'em up y que se convirtió en un sello de la franquicia.

La segunda pieza distintiva que introdujo *Golden Axe* fue la posibilidad de utilizar monturas. Algunos de los enemigos aparecían manejando animales fantásticos como cocatrices (cameo de un monstruo del *Altered Beast*) y dragones. Al igual que en

EL FIERRO

LA PLACA DE ARCADE USADA PARA EL JUEGO ES LA MÍTICA SYSTEM 16, DESARROLLADA POR SEGA EN 1985 Y UTILIZADA PREVIAMENTE EN *SHINOBI* Y *ALTERED BEAST*. ESTA PLACA CONTABA CON UN PROCESADOR MOTOROLA 6800 (10 MHZ) CON 16 KB DE MEMORIA QUE PERMITÍA UNA RESOLUCIÓN DE 320 X 224 Y UN ABANICO DE 4096 COLORES. LA PLACA CONTABA CON UN SEGUNDO CPU DEDICADO EXCLUSIVAMENTE AL AUDIO, EL ZILOG Z80. ESTA COMBINACIÓN SERÍA LUEGO IMITADA POR CAPCOM PARA SUS PLACAS CPS-1 Y CPS-2, AL IGUAL QUE LA MEGA DRIVE Y LA NEO GEO.



otros beat'em ups, al golpear a enemigos que blanden armas, podemos tomarlas, acá podíamos desmontar al enemigo y subirnos nosotros orgullosamente a la bestia en cuestión. Como si fuera poco, los bichos tenían sus propios ataques, como golpes con la cola (rawr) y escupir fuego. Metal.

El juego llegó a los salones en julio de 1989 y la recepción fue muy buena, terminando en el puesto número 18 de los juegos más recaudadores del año. En Estados Unidos contó con un éxito similar, llegando a ser top 1 en enero de 1990.

Un amor en cada puerto

Luego del éxito en arcade, los planes de Sega para *Golden Axe* estaban lejos de terminarse. Para fines de los 80, la compañía estaba apostando todo para pisar fuerte en el mercado de las consolas hogareñas, donde veía con recelo el dominio de Nintendo, apenas opacado por la aparición de la PC Engine. Para Sega era importante dar el paso hacia consolas, antes de que Nintendo osara hacerlo hacia los arcades, en una suerte de medida de ofensiva preventiva. En el marco de esta estrategia, ya había incursionado en el mercado de los 8 bits con poco éxito con su Master System y quería revertir su imagen apresurándose a dar el salto a los 16 bits con su Mega Drive. Esta consola estaba construida sobre la base de la placa System 16, utilizada para muchos de sus éxitos de arcade de este período, por lo que la promesa de Sega hacia el público era una que Nintendo era incapaz de hacer: llevarte la experiencia arcade a tu casa. Por eso mismo, buena parte del catálogo de la Mega Drive reposó fuertemente en el porteo de juegos de arcade, y *Golden Axe* fue una parte fundamental.

RECIÉN EN 1992 LLEGARÍA LA ESPERADA SECUELA EN ARCADES: *GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER.*

El juego fue porteado excelentemente y mantuvo todas sus características. El truco para llevar la experiencia original a las limitaciones de consola fue recortar pequeñas cosas: los enemigos desaparecen de la pantalla una vez que mueren, algunos SFX fueron omitidos y los sprites redujeron casi imperceptiblemente su escala y su cantidad de colores. Pero para compensar estos pequeños impuestos al living, el port agregó un nivel extra y un nuevo boss final, el "maestro" de Death Adder, Death Bringer (obvio que es el mismo sprite pintado de otro color). Como frutilla del postre, el juego incluía un modo survival, en el que te enfrentás con enemigos cada vez más poderosos, uno atrás de otro, hasta morir. Se trató de un título verdaderamente ineludible en el catálogo de Mega Drive en la era pre Sonic y pre *Streets of Rage*.

Pero los ports no solamente se limitaron a su propia plataforma. Sega licenció a Virgin los ports a PC que fueron desarrollados por Probe. Así, *Golden Axe* llegó (como pudo) a ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad y Atari ST. En MS-DOS, el juego mantiene mucho de su encanto, aunque parece más cercano al port de Mega Drive. Mención especial para la versión de Amiga, probablemente la más fiel al arcade original. Además de ellos, PC Engine tuvo un port horrendo y la Master System, uno bastante digno. Salvo Nintendo, parece que todos tuvieron una probada de hachazos y dragones.

Go!

Obviamente, un éxito no se limita a porteos, sino que también pide secuelas. La buena recepción de la fórmula beat'em up con armas, fantasía y campesinos ultrajados prometía un escenario de varios juegos para seguir explotando la marca. Y Sega lo encaró, aunque quizá no de la mejor manera.

▪ *CANTOS DE GUERRA*

COMO TODO EXITAZO DE SEGA, *GOLDEN AXE* CUENTA CON UN SOUNDTRACK ESPECTACULAR QUE EXPLOTA TODO EL POTENCIAL DEL CHIP YAMAHA YM2151. EL COMPOSITOR DETRÁS DE ESTE FUE TOHRU NAKABAYASHI (QUIEN VENÍA DE HACER LA MÚSICA DEL *ALTERED BEAST* Y EN SU CV LUEGO OSTENTARÍA LA DEL *MOONWALKER*) Y TIENE UNA CLARA INSPIRACIÓN EN EL SOUNDTRACK TRIBAL, OMINOSO Y ÉPICO QUE HABÍA REALIZADO BASIL POLEDOURIS PARA *CONAN, EL BÁRBARO*. PERO NO ES ESA LA ÚNICA INFLUENCIA CINÉFILA. EL JUEGO CUENTA CON ALGUNOS SAMPLEOS DE *RAMBO: FIRST BLOOD* (1982) QUE FUERON UTILIZADOS PARA LOS GRITOS DE LOS ENEMIGOS AL MORIR.



¡YO, DAWG.
Escuché que te gustan las monturas...

Extrañamente, la primera reaparición de la franquicia fue un título exclusivo para Master System: *Golden Axe Warrior*, en 1991. El juego es un robo descarado al *Legend of Zelda*, un RPG de vista aérea en el que controlamos a un guerrero que debe juntar 9 cristales mágicos que Death Adder repartió por todo el reino. Muy ganondorfiano de su parte.

Golden Axe II sería algo así como una secuela que sale directamente en videoclubes, ya que fue exclusivo de Mega Drive. El trío del GA volvía al ruedo, esta vez para defender al tercer estamento del malvado Dark Guld, que de alguna manera se hizo del Golden Axe (al que habría que ponerle Lo Jack o algo). Sin nada de innovación y un toque repetitivo, es una entrega que pasó sin pena ni gloria. En el modelo actual hubiera sido un DLC largo.

La siguiente entrada sería *Ax Battler: A Legend of Golden Axe*, juego de 1992 para Game Gear. Esta vez, el juego sigue las aventuras de uno de los héroes del original en su lucha contra Death Adder (¿antes?, ¿después?). La jugabilidad toma como modelo al segundo juego de *Zelda*, el *Adventure of Link*, mezclando navegación de vista aérea con peleas tipo side-scroller. A esta altura, Link estaba para pedir una perimetral (?).

Recién en 1992 llegaría la esperada secuela en arcades: *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*. Montado sobre la poderosa placa System 32, este nuevo juego construía sobre lo mejor del original y le subía un poquito el volumen. En esta instalación pueden jugar hasta 4 jugadores simultáneamente utilizando cada uno de los nuevos héroes que se proponen desbancar a Death Adder: Stern, el bárbaro (que también usa una sunga azul), Dora, la centauro exploradora (que usa de arma uno de esos cotonetes gigantes de *Gladiadores americanos*), el pequeño Trix (un aldeano que, como magia, hace crecer árboles frutales que te recargan la vida) y Giulus Thunderhead subido a los hombros del gigante Goah (que blande un hacha asistiendo al jubilado enano). Este juego también tiene monturas nuevas, como escorpiones gigantes y dragones de hueso. Y si se lo estaban preguntando, sí, la centauro y el gigante pueden montar bichos. Repito: PODÉS SER UN ENANO MONTANDO UN GIGANTE MONTANDO UNA MANTIS QUE ESCUPE FUEGO Y NECESITO MAYÚSCULAS MÁS GRANDES PARA ESCRIBIR ESTO. Además de gráficos acordes a la nueva placa, variedad de enemigos, magias nuevas y lo esperable en un upgrade de generación, el juego contaba con caminos que se bifurcan, otorgando mucha más rejugabilidad. Por motivos insondables, este, que es considerado uno de los mejores juegos de la saga, no tuvo ningún porteo ni reedición. Para jugarlo tenés que encontrar un gabinete (¿cuántos habrán llegado a Argentina?) o recurrir al querido MAME. Cabe destacar que es el único otro juego de la saga del que participó Uchida. Se nota.

En lugar de un port de este bello juego, el público de la Mega Drive recibiría en 1993 *Golden Axe III*. Esta vez, la formación de personajes era completamente distinta y contábamos con un nuevo bárbaro de calzoncillos azules (Kain Grinder), una chica en bikini roja que no es Tyris Flare (Sarah Burn), el enano Gilius Thunderhead (sí, sí, este sí es Gilius), un gigante (Proud Cragger) y un hombre pantera (Chronos Rait). El gameplay se expandió un poco con algunos nuevos movimientos (como bloqueo y doble salto), pero a nivel gráfico, era un juego muy poco esmerado, además de que para este momento la fórmula la empezaba a gastarse. Para colmo, el juego nunca tuvo un lanzamiento oficial fuera de Japón, a excepción de una curiosidad: en Estados Unidos fue uno de los exclusivos que se podían descargar por cable coaxial si estabas suscrito a Sega Channel. Extrañamente, este cartucho llegó clónico a nuestras pampas y con localización en inglés, así que vaya uno a saber qué avatares lo arrastraron desde la tele de un rubio niño norteamericano a nuestros videoclubes conurbanos.

Al año siguiente, 1994, los arcades volverían a ver otro *Golden Axe* en sus marquesinas: *Golden Axe: The Duel*. Pero esta vez la franquicia se alejaba nuevamente del hack'n slash y probaba suerte con un juego de pelea. No tuvo grandes puntos altos, pero tampoco dio vergüenza, que ya para este momento era bastante.

See you next game!

Lamentablemente, Sega no pudo mantener el nivel al que había acostumbrado a su público y bastardeó la franquicia con lanzamientos incareteablemente mediocres. Llamativamente, ningún otro título de la saga enriquecería los catálogos de la Saturn o la Dreamcast.

Recién 14 años después, en 2008, un Sega vapuleado, ya sin hardware propio, lanzaría un nuevo juego de la saga. *Golden Axe: Beast Rider* salió para Xbox 360 y PS3 y sigue una aventura de Tyris Flare en la que el foco del gameplay está puesto en las monturas. Es la primera y única entrada en animarse al 3D y, adivinaron, no salió muy bien. La recepción del juego fue pobre.

Y así se apaga la llama de la vida de *Golden Axe*, pero jamás su leyenda. Un gran e innovador primer título le valió grabar su marquesina en nuestra memoria por siempre y convertirse en un clásico de arcade ineludible. Un juego que explica una parte importante de la historia de cómo Sega pasó a dominar el salón de recreativos, meter un pie fuerte en el mundo de consolas y, finalmente, dilapidarlo casi todo.

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Nintendo vs. Sega es el River-Boca, el Ford-Chevrolet, la grieta del retrogaming. La historia la contaron muchos, pero nadie como Blake Harris en su libro Console Wars, y con él pudimos hablar.

POR HERNÁN PANESSI

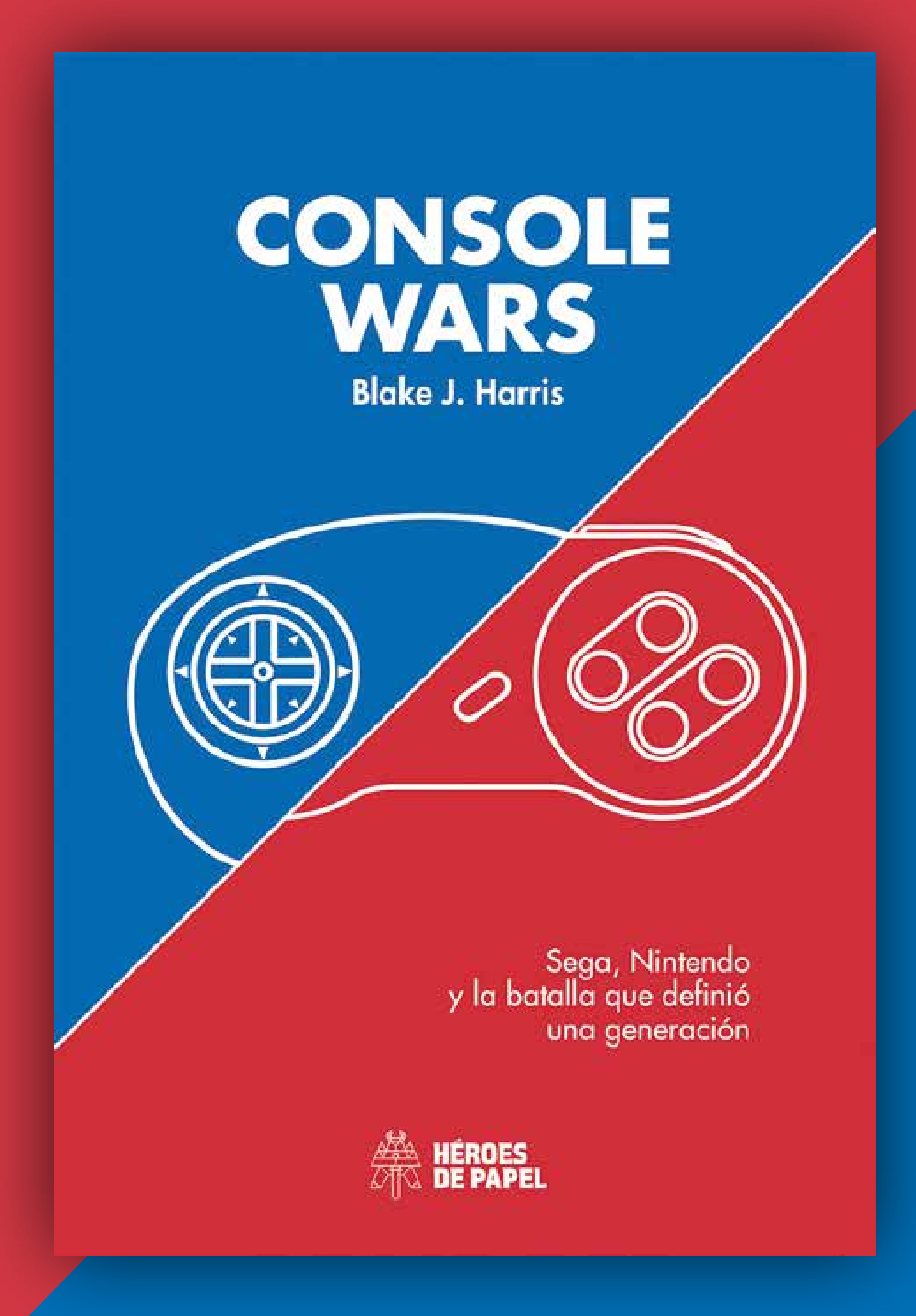


FOTO: KATIE WANNER / BLAKEJHARRIS.COM

There's no such thing as a Nintendo.

There's the Nintendo Entertainment System.® There's Nintendo® game software. And there's Nintendo Power™ magazine. But there's no such thing as a Nintendo. You see, "Nintendo" is an adjective, not a noun. It is our registered trademark that identifies the high quality products marketed and licensed by Nintendo of America Inc. So please [...] trademark carefully. And never use it generically to describe [...]

.OTROS DOCUS. Parte de la investigación para el libro se puede encontrar en su sitio *blakejharris.com*.

La historia es conocida, pero, como esas fábulas que mejoran con el tiempo, aquí va una vez más: durante la década del 90, las compañías Sega y Nintendo batallaron encarnizadamente por el dominio del planeta. Y, lejos de provocar aridez, sequía y destrucción, semejante tensión generó prosperidad, evolución y, posiblemente, el escenario adecuado para que se desarrollara la golden age de los videojuegos.

La era de los 16 bits y la disputa por el trono fue narrada minuciosamente por el escritor y guionista norteamericano Blake J. Harris en *Console Wars*, que primero se materializó en un libro de culto y, más tarde, en un documental de distribución mainstream.

En su etapa inicial, Blake investigó durante 3 años los pasos de Sega y Nintendo en la conquista de un público ávido de novedades. "Los primeros 2 años fueron mayormente dedicados a entrevistar gente y a realizar la investigación. El año final fue casi todo dedicado a la escritura", cuenta el autor.

Cuando niño, Blake sintió en carne propia esa rivalidad entre las dos compañías y, en parte, como les sucedió a muchas personas criadas en esa época, terminó definiendo su infancia. Lo cuenta: "Esas consolas tempranas eran como magia para mí y para mis amigos. Y la rivalidad entre las compañías, y por ver quién tenía el mejor sistema de juegos y los mejores juegos, forjó mi identidad a una edad temprana".

Fanático de Sega desde siempre, Blake miraba de reojo la guerra de consolas mientras disfrutaba de videojuegos deportivos (su favorito: el *NHL '94*), del *Sonic* (a quien pone por encima de *Mario*) y de, según afirma, "una mejor versión del *Mortal Kombat*". Pero ya habrá tiempo para identificar polémicas y dimensionar los cambios culturales.

Antes de empezar con el proceso de escritura, Blake quería leer un libro con las características de *Console Wars*. Sin embargo, ninguna investigación se encargaba de contar en profundidad la historia del negocio de los videojuegos. "La razón de este interés es muy simple: mis tipos favoritos de libros para leer son historias que cuentan los detrás de escena. Así que yo quería saber más. Y luego, cuando empecé a investigar, conocí a los hombres y mujeres que habían trabajado en Sega y Nintendo y terminé enamorándome profundamente de todo esto".

> "LA DECISIÓN DE NINTENDO DE CENSURAR LA SANGRE DEL *MORTAL KOMBAT* PERSONIFICÓ LAS DIFERENCIAS FILOSÓFICAS QUE HABÍA ENTRE LAS DOS COMPAÑÍAS".

Mientras escribía *Console Wars*, el autor se desempeñaba como guionista y, además, cambiaba *commodities* (azúcar, café y granos de soja) para clientes brasileños. "Mi sueño era convertirme en un escritor profesional, pero no parecía probable", reconoce. De repente, la publicación del libro le cambió la vida. ▶▶

.FAN. Blake agarrado a su Sega mirándote como a un jueguito.



LO QUE PIENSO, LO QUE PUEDO. Bocetos y desarrollos finales de armas en esta guerra.

CARTAS DE AMOR Y ODIO. Documentos que relatan parte de la historia de las compañías.

EN EL REINO DE LOS JUICIOS. Nintendo abriendo el paraguas.

“Incluso al comienzo de este proyecto, recuerdo pensar que, aunque probablemente nunca hiciera dinero con él, era increíblemente importante para mí; además, su historia y sus protagonistas me parecían muy fascinantes”.

Los pasillos, las reuniones, los entretelones, las mentalidades, la guerra: tanto el libro, de 2014, como el documental, de 2020, entronizan las emociones que definieron a una generación. Y a ojos de hoy, el testimonio toma vuelo por la perspectiva histórica y, también, por el peso de la nostalgia. “En mi opinión, lo más interesante de esa batalla es que los ‘verdaderos ganadores’ éramos nosotros..., ¡los gamers! Como resultado de esta rivalidad, terminamos obteniendo mejores juegos y productos más innovadores a precios cada vez más accesibles”, revuelve.

A la sazón, *Console Wars* se ensancha en el pico máximo de esa rivalidad cuando hace un close-up en el lanzamiento del *Mortal Kombat*. Durante agosto de 1992, Sega y Nintendo terminaron de perfilar sus públicos, de alinear sus pretensiones y de radicalizar sus abordajes. “El juego fue lanzado en ambas consolas el mismo día, así que no era solo una ‘prueba’ de quién era el ganador en ese momento, sino que la decisión de Nintendo de censurar la sangre del juego también personificó las diferencias filosóficas que había entre las dos compañías”, identifica Blake.

De esta manera, con la “sangre roja” que brotaba exultante de los cuerpos de los personajes del *Mortal Kombat*, Sega quedaba del lado de la vanguardia, de la juventud y del desparpajo. Por otro lado, con el recorte de violencia explícita, Nintendo seguía asegurándose su lugar como la consola apta para toda la familia. De algo chiquito, algo grandote: este fue el punto de disputa más evidente en la “guerra de las consolas”.

Además, el trabajo identifica momentos históricos que por poco mueven el destino de los acontecimientos, como cuando Sega tuvo la oportunidad de unirse con Sony y con Silicon Graphics. “Después, esas dos compañías terminaron desarrollando las consolas que derrotaron al sistema de la siguiente generación de Sega, que fue la Saturn”.

Con testimonios vivos, *Console Wars* revive aquella efervescencia de la mano de sus protagonistas. Y ni el tiempo ni las obras subsiguientes lograron disipar la emoción de aquellos años dorados. “Al principio, me preocupaba que la gente que había formado parte de Sega y Nintendo pensara que ese tiempo en la compañía había sido ‘solo un trabajo’. Para mi sorpresa, la mayoría de la gente con la que hablé recordaba ese período como el más grandioso de su vida, lo que hizo que narrar esta historia fuera todavía más divertido”.

El documental cuenta con producción del comediante Seth Rogen y del director Evan Goldberg, ambos fanáticos de los videojuegos. Fue el mánager literario Julian Rosenberg quien les acercó la versión preliminar del libro de *Console Wars*, y tanto Seth como Evan quedaron alucinados. “No tenía ninguna expectativa de que saliera algo de eso, pero pensé: ‘¿por qué no?’. Y de repente: ¡wow!, a Seth y a Evan les gustó lo que leyeron y querían reunirse conmigo. Esa reunión cambió mi vida. ¡De verdad! Hasta recuerdo la fecha exacta: 6 de enero de 2012”.

CON TESTIMONIOS VIVOS, *CONSOLE WARS* REVIVE AQUELLA EFERVESCENCIA DE LA MANO DE SUS PROTAGONISTAS.

De esa yunta, entonces, el documental. Pero antes, también, una bendición: el libro estuvo prologado por Rogen y Goldberg, lo que le dio potencia y una visibilidad casi inmediata. “Trabajar con ellos ha sido algo increíble y estoy muy agradecido de que se hayan arriesgado por un tipo como yo”, cuenta Blake visiblemente emocionado.

Por estos días, cada noche antes de ir a dormir, Blake sigue jugando videojuegos. Y lejos de fascinarse con las nuevas generaciones de consolas (en su universo no hay Sony ni Microsoft), sigue viciando con su vieja Nintendo, sorprendiéndose con la Super Nintendo y devolviéndole amor a su querida Sega Génesis. ¿Lo último que jugó? El *Super Mario Bros. 35*, el *battle royale* online de Mario. “Y estoy muy orgulloso de decir que terminé en el primer lugar unas 46 veces”, desliza.

Así las cosas, debido al imán de la nostalgia o, simplemente, porque ahí late algo intransferible, la obsesión por los videojuegos retro crece cada día. ¿Por qué seguimos interesados en esas historias? Blake lo sabe bien: “Porque había algo especial en los juegos de esa era. Por muchas razones, fue una época dorada. Quizás esté siendo subjetivo en mi forma de pensar, pero la verdad es que no lo creo. Después de todo, mucha gente que no creció durante esa época sigue disfrutando al jugar esos juegos retro. Especialmente porque, al contrario de muchos de los juegos de la actualidad, los videojuegos retro son usualmente bastante fáciles de agarrar y jugar. Ah, y son muy, muy, muy divertidos”, concluye.



PROTOTIPO. Buscando adaptar el Famicom al mercado norteamericano.

UNA PARA MIS HIJOS, JUSTO. Al Nilsen, de Sega, aprovechando el momento.

GUERRA DE DÓLARES. La industria en tapa de la *BusinessWeek*.



INVASIÓN DE LOS BITS DEL ESPACIO EXTERIOR

Les speedrunners dejan horas en busca de ahorrar segundos, pero al final del día no hay nada más efectivo que un poco de intervención cósmica.

POR CAMILA CHÁVEZ

Una noche de 2013, DOTA_Teabag estaba streameando su recorrido por un nivel del Super *Mario* 64, el Tick Tock Clock. Este nivel es una pesadilla para cualquier speedrunner porque hay 100 monedas que recolectar y 1000 maneras de morir: el camino es un ascenso por el interior de un reloj esquivando péndulos y saltando de plataforma en plataforma; algunas son móviles, otras aparecen de pronto para empujarte a la nada y a veces son rejas que hay que escalar. Un mínimo error y la cagás; en el speedrunning cada segundo es decisivo, con récords establecidos a base de milésimas. Entonces, DOTA_Teabag: está intentando recolectar las monedas rojas, hace un doble salto para pasar a la siguiente plataforma y, de pronto, Mario es eyectado hacia arriba a una plataforma varios niveles por encima de donde estaba. Ninguno de los presentes entiende qué pasó: si es un glitch, es uno nunca antes visto. Y eso es decir mucho, porque el *Mario 64* es uno de los juegos más speedrunneados de la historia; descubrir un glitch podría ahorrar segundos y cambiarlo todo.

Pero ¿cómo lo hizo? La situación era tan desconcertante (y prometedora) que otro veterano speedrunner de *Mario* 64, pannenkoek12, ofreció una recompensa de mil dólares a quien pudiera replicarlo. Muches lo intentaron, nadie lo logró, incluso probando en la versión japonesa del juego que estaba usando DOTA_Teabag. Hasta que, en 2019, pannenkoek12 reapareció con una teoría y una simulación para probarla: el glitch fue causado por un rayo cósmico. Esto se llama un "single-event upset" y consiste en un cambio en el estado binario de un bit (es decir, cuando el bit pasa de 0 a 1 o viceversa) causado por una partícula ionizante que choca contra un nodo sensible en un dispositivo microelectrónico, crea una carga libre de ionización y produce una descarga que "cambia el switch" de la expresión binaria. Básicamente, un rayo viene del espacio para impactar directamente contra un punto específico y mínimo de la computadora, cambiando por completo su output. En el run de DOTA_Teabag, se dio vuelta el octavo bit del primer byte de la altura de Mario, cambiándolo de 11000101 a 11000100 y teleportándolo varias plataformas hacia arriba. Así, terminó el misterio del salto y también las esperanzas de explotarlo para quedar en los anales del *Mario* 64.

MARIO ES EYECTADO HACIA ARRIBA A UNA PLATAFORMA VARIOS NIVELES POR ENCIMA DE DONDE ESTABA. NINGUNO DE LOS PRESENTES ENTIENDE QUÉ PASÓ.

La superficie de nuestro planeta está siendo bombardeada por rayos cósmicos todos los días, en todo momento, pero la mayoría de las veces no lo notamos; en especial porque en estos tiempos los procesadores vienen recubiertos de capas protectoras para evitar intrusiones del espacio exterior. Pero de vez en cuando tenemos suerte, y la inmensidad del universo se nos presenta de forma que podamos verla: catapultando a un plomero hasta la cima de un reloj.


GREAT
AXE